

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Pendidikan sebagai transformasi nilai, dalam prosesnya juga harus selalu memperhatikan siswa sebagai subyek pendidikan, dalam hal ini ranah psikologis siswa. Di dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Mengajar bagi seorang guru adalah usaha menciptakan suasana belajar bagi siswa secara optimal. Sedangkan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Mengingat begitu pentingnya proses belajar yang dialami siswa maka seorang guru harus mampu untuk membelajarkan siswa karena “mengetahui” tidak sepenting “memperoleh pengetahuan sendiri atau *learning to learn*”. Peran guru dalam proses belajar mengajar bukan lagi menyampaikan pengetahuan melainkan memupuk pengetahuan serta membimbing siswa untuk belajar sendiri, karena keberhasilan siswa sebagian besar bergantung pada kemampuannya untuk belajar secara mandiri dan memonitor belajar mereka sendiri.

Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen di dalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut meliputi siswa, guru, tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, metode, media dan evaluasi. Siswa adalah seseorang yang bertindak pencari, penerima dan penyimpan bahan pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Semua kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa tidak terlepas dari peran guru sebagai pengelola proses belajar mengajar, fasilitator, maupun penyampai informasi. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas diperlukan manajemen pembelajaran yang terkait dengan manajemen siswa yang isinya merupakan pengelolaan dan pelaksanaan yang terkait dengan materi ataupun bahan pelajaran yang diperlukan.

Penyampaian materi pembelajaran akan lebih dimengerti apabila didukung oleh metode pembelajaran. Selain dengan metode mengajar, sebuah permasalahan proses pembelajaran dapat dipecahkan dengan menggunakan media pembelajaran. Komponen terakhir yang memegang peran penting dalam pembelajaran adalah evaluasi. Dengan evaluasi, maka akan diperoleh umpan balik yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selain komponen-komponen tersebut, hal yang tidak kalah penting dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di

dalam kelas. Model pembelajaran merupakan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Trianto (2009:2) mengatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini dapat diartikan bahwa lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas akan sangat berpengaruh pada proses kemajuan berfikir siswa untuk menuju pada peningkatan aktivitas belajar. Tanpa adanya kreasi guru dalam menemukan model atau metode pembelajaran akan mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa akan cenderung menjadi penurut, pendengar dan menerima begitu saja materi yang disajikan oleh guru. Singkatnya, guru dan siswa sama-sama menjadi tidak aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Berbagai model pembelajaran yang dilakukan seringkali masih berpusat pada guru sebagai pemeran tunggal *transfer of knowledge*. Pembelajaran akhirnya hanya bersifat negatif, dimana guru memberi informasi yang harus diingat dan dihafal oleh siswa. Inilah yang membuat proses pendidikan Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan hanyalah seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah dan penugasan menjadi pilihan utama model pembelajaran. Lambatnya kreatifitas guru serta pasifnya siswa dalam mengetahui permasalahan yang terjadi disekeliling

manjadi penyebab pembelajaran kurang diminati termasuk pada beberapa mata pelajaran teori di sekolah menengah kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa atau lulusan yang menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. SMK memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja yang ada, di SMK para siswa dididik dan dilatih keterampilan agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing serta mencetak sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang pekerjaannya dan memiliki daya adaptasi serta daya saing yang tinggi.

Pembelajaran di SMK dikemas dalam berbagai mata diklat yang dikelompokkan dan diorganisasikan menjadi program normatif, adaptif dan produktif untuk mencapai tujuan. Program normatif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk siswa menjadi pribadi utuh, yang memiliki norma-norma kehidupan sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Program adaptif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk siswa sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Sedangkan program produktif adalah kelompok mata pelajaran yang

berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Kompetensi Pelayanan Prima termasuk dalam kategori pelajaran program produktif (sesuai dengan program keahlian). Berdasarkan struktur dan muatan kurikulum yang dikembangkan, pelayanan prima adalah mata pelajaran yang membekali siswa bagaimana cara-cara yang harus dilakukan agar pelanggan merasa puas dengan pelayanan yang diberikan. Keberhasilan hasil belajar pelayanan prima dapat dilihat dari ketuntasan yang diperoleh. Ketuntasan belajar diartikan sebagai pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perorangan maupun secara kelompok. Kriteria ketuntasan minimal menurut Tim MGMP khususnya pada kompetensi pelayanan prima yang ditunjukkan oleh 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar yaitu nilai 75. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut belum dinyatakan tuntas dan harus melakukan remidi.

Kompetensi pelayanan prima saat ini kurang mendapatkan perhatian dari siswa kelas X Busana 2 di SMK Negeri 2 Godean. Padahal kompetensi pelayanan prima merupakan pelajaran program produktif yang wajib di tempuh di jurusan Tata Busana. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2012 di SMK Negeri 2 Godean kelas X Busana 2 pada mata pelajaran pelayanan prima ditemukan bahwa pencapaian kompetensi siswa masih rendah. Hal ini terbukti dari 33 siswa, hanya 45,45% atau 15 siswa yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan 54,55% atau 18 siswa

belum tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X busana 2 yang telah menempuh kompetensi ini, selama ini guru menyampaikan materi melalui ceramah secara klasikal. Pembelajaran di dalam kelas lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat “*teacher center*” atau berpusat pada guru.

Pembelajaran konvensional atau ceramah secara klasikal pada pelajaran teori akan semakin membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa kurang ikut berpartisipasi, hanya duduk, mendengar, mencatat dan menghafal. Pelajaran teori kebanyakan tidak disukai oleh siswa karena dalam penyampaiananya kurang menarik dan bila terlalu lama akan membosankan. Dalam menyampaikan pelajaran teori, guru harus pandai membawa suasana sehingga siswa tertarik untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Guru juga dituntut untuk dapat memilih model dan metode yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut pendapat para ahli, keterlibatan langsung (keaktifan) pebelajar (siswa) dalam mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah lakunya. Selain itu, pembelajaran yang mengembangkan daya imajinasi siswa untuk lebih berpikir aktif dan kreatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun untuk meningkatkan pemahaman dan kualitas proses dan hasil dalam belajar mengajar seperti itu adalah dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang menekankan pada aktivitas-aktivitas selama proses pembelajaran tersebut berlangsung. Aktivitas-aktivitas belajar siswa dapat

berupa (1) aktivitas gerak seperti melakukan percobaan, bermain, menari dan sebagainya. (2) aktivitas menulis seperti menulis cerita, laporan, karangan dan lain sebagainya. (3) aktivitas mendengar seperti mendengarkan uraian, percakapan, musik atau pidato. (4) aktivitas visual seperti membaca, memperhatikan gambar atau demonstrasi. (5) aktivitas lisan seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi atau bercerita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pencapaian kompetensi pelayanan prima sehingga dapat mencapai kompetensi pada ranah kognitif sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Dari berbagai macam model pembelajaran yang ada, ada salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran yang dikemukakan oleh Dave Meier dalam teori belajar aktif atau teori holistik yaitu model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)*. Menurut model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)*, belajar harus dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakan nalar, mengidentifikasi, menyelidiki, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* dengan aktivitas belajar siswa memiliki hubungan erat yaitu, komponen *somatic* dapat membuat siswa aktif dalam gerak dan menulis, komponen *auditory* dapat membuat siswa aktif mendengarkan, komponen *visual* dapat membuat siswa aktif memperhatikan atau melihat dan *intellectual* dapat

membuat siswa aktif berfikir yang dituangkan dalam aktivitas lisan seperti mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam penerapannya, model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* dibantu dengan metode pembelajaran yang mampu menggambarkan setiap komponen yang ada dalam model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)*. Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan tersebut, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa dan untuk membuat suatu keputusan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah di atas perlu dilakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam pencapaian kompetensi pelayanan prima dengan menerapkan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* pada siswa kelas X busana 2 di SMK Negeri 2 Godean.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan pada materi pelayanan prima masih menggunakan metode ceramah secara klasikal yang lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat “*teacher center*” atau berpusat pada guru.

2. Rendahnya partisipasi atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingkah laku atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
4. Masih rendahnya nilai kompetensi siswa, terutama kompetensi ranah kognitif. Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar siswa pada materi sebelumnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pencapaian kompetensi pelayanan prima dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* di SMK Negeri 2 Godean. Aktivitas belajar yang akan diamati meliputi komponen *Somatic* yang berupa aktivitas gerak dan menulis, komponen *Auditory* yang berupa aktivitas mendengar, komponen *Visual* yang berupa aktivitas visual dan komponen *Intellectual* yang berupa aktivitas liasan. Kegiatan pengamatan atau observasi ini akan dipandu dengan menggunakan lembar observasi. Materi yang akan disampaikan adalah bekerja dalam satu tim. Siswa yang dipilih menjadi sampel adalah siswa kelas X Busana 2, karena siswa pada kelas ini yang aktivitas belajarnya masih rendah. Kompetensi pelayanan prima khususnya pada materi bekerja dalam satu tim ini yang akan dinilai adalah kompetensi pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan fenomena yang dikemukakan pada latar belakang, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian adalah “Apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar dalam pencapaian kompetensi pelayanan prima dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)*?”. Cara pemecahan masalah rendahnya aktivitas belajar siswa pada kompetensi pelayanan prima yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* yang diaplikasikan kedalam bentuk metode diskusi dan pelatihan belajar aktif (permainan atau simulasi) kemudian direfleksikan dalam materi yang sedang dipelajari sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini secara umum adalah untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Sedangkan tujuan khusus yang hendak dicapai adalah memecahkan permasalahan kepasifan belajar siswa di dalam kelas dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* yang diaplikasikan kedalam bentuk metode diskusi dan pelatihan belajar aktif (permainan atau simulasi) kemudian direfleksikan dalam materi yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada dua yaitu :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan berfikir ilmiah kepada peneliti khususnya dan semua pihak yang berkompeten untuk memahami secara mendalam tentang salah satu cara meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)* sehingga mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Sebagai referensi dan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya untuk meningkatkan aktivitas belajar kompetensi pelayanan prima.
- 2) Dapat menganalisis masalah yang didiagnosis dalam situasi tertentu dan menemukan solusi pemecahannya,

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman dan tingkat pencapaian kompetensi pelayanan prima.

c. Bagi guru

- 1) Memberikan referensi untuk guru mengenai penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 2) Guru dapat meningkatkan pengetahuan dan berani berinovasi dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi pihak sekolah

- 1) Terciptanya kepedulian terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia kerja.

e. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai bahan referensi tambahan bagi penelitian yang relevan selanjutnya.